no.649

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁極載



次めののの体道も成的

对

。ち現ルいで難早時り任てま事 1

て沢向て機し世出がりまを合タ新すにがき異体とだのス発成

`のす待実イし

ズしは「深域」

アを `的互修

のかの後お御にままを界し来業うしすのも年

挨おすない援すのりよ展健開にとこ、に然、

拶祈まり申、るでたりを全かとにの業なと業

致申のし上協層Aと極指業るてつ局がうてに

しし御たげ力の〇考的しのこ輝てに心か厳と

一 い 積 目 営 れ つ よ 難 界 ろ し 界

第三種郵便物認可

な代的世れ立法れりが磨のの、せト。別と化らむわすし、普動

。は回を九続年1つ年幅込た税に推%体

正年い越、全地たのか地さくしなヤユくたしさ六くえこ第事ちとなれ見ラどパニにと れ月所での一業遊思りどま込ンのンバ、思厳てに存事厳を者園わのはすまド大や1昨いし 遊建で業しモの施れ努非がれは型デサ年まい 戯祭あ活いツー設ま力常、る、開イル中す情 施基り動時ト員協すをに既こ集発ズスに 設準まを代しと会。要厳存と客のニタ誕 すしのががレージ生

さン流んにスず去ま得が的のり報し告向れ」はこ。努テ、の今すて、に中ま告た書け

け一い体業 なとびと挙

てし年しとを係最でるにと発。想のと態」を



いをた申ご設は、申い同し協業、

依望のでっく

の法す進をとしは

ま上繋がまを御 U えにて推とか、立をとしり すげ栄、す心理のて進の進をし必ち一思いま くのしばおる、やてれ得念手場る法い、体会合だ協て体でますら進分対、あ別べま、ごたかりの統スはまるな続が団人たとにを意き会はがもするなさ野応昨り委ます 的の年提だのの遊も合おいがは問かよ たのを協てし急間、意法し会ズに暁九案ろよ際戯しのりてた時わらうい時工会、いにを意団人た決に解に月さうう、業ば発、統め代れ業に

申り導でたしをだい

養連政でと発界にの盤相りて

な同いのにも生

昨増おたしり年

つますもしらべり

未のば息言にこ意パののンシて時年た摘界先 来一し吹でよれ見イ供発がンい代部内も団の を世いが、るらにラ給展そとるの会容さ体課 覚代限見こ積若はル過がろ業よ変のでれの題

与国りるし携うす 思発しす経まこて帯利れう信大る済せと日電用ば 会る戯て更明との員よ規

、関昨か転のれな模っの最し心の全のこまし務は阪作りしっはたし す年な方施らど、て新近たに方国確のしたにじに成見しては るもは注語のがよい。 らさのさ戯 れれ職れ施 た象る貝・書分のと協さ

願の傾もす念身部ば十構設場速内の戯いでけ安がな事のな分造のし度外導施 ご所対私とが園ま知機理い動めなは、協存策たと発施せし能者まのてど、

いるをし々業な °よのこし協存界供安健はま うでとた会じでし全全幅し お、に執はまな、でで広た 願ご努行安すけ社あいいが

りのた

黒

▼15,000 (—) 30,400 (81.2) 17,500 (*19.7) 1,134 (-) 1,900 (-)

当期利益

▼20,871 (—)

16, 100 (50.4)

1,405 (*19.8)

595 (*46.2)

750 (▼53.9)

6.000 (0.2)

1,559 (-)

1.401 (-)

2,800 (-)

19

%減の一億四千七百万円、 中間利益は九・三%増の 八千万円だった。 一元上高のうちAM業界 向け景品販売は一二・九 が増の二十三億三千二百 が増の二十三億三千二百 が増の二十三億三千二百 が増の二十三億三千二百 が増の二十三億三千二百 で、修正していない。

で順調に拡大している。 で順調に拡大している。 が順調に拡大している。 経常利益一億円、当期利 経常利益一億円、当期利 経常利益一億円、当期利

は間決算

三%増の

遊園地で 本みうりランド、 でーサービス部門では でもなったとに加え、遊園 でもことに加え、遊園 した。ロケーションは でも、ロケーションは でも、カ所となってお 子会社のサンエース が運営している。 連結通期の売上高は百 三十三億二千六百万円(五 利益は八億五千万円(五 億五千万円)、最終利益 億五千万円)、最終利益 値五千万円)と、利益見 通しを下方修正した。

2002年1月1日 第649号

タイトー 35,215 (21.8)

パンプレスト 14,096 (▼18.2)

アドアーズ 11,494 (5.0)

ラウンドワン 10,039 (17.6)

アトラス 8,063 (▼23.1)

23, 376 (15, 9)

26,663 (9.1)

1,441 (-)

722 (▼61.9)

1,100 (759.8)

608 (8.4)

2,391 (54.3)

院よみうりランド (本 県京都稲城市、中保章 県京都稲城市、中保章 県京都稲城市、中保章 とも)を発表、減収だ とも)を発表、減収だ とも)を発表、減収だ は三社。 連結の九月中間期の売 は三社。 の七十九億六千七百 で、経常利益は五・二

四億三千六百万円だった。 うち総合レジャー (遊園地、ゴルフ場、競馬場などの運営)の売上高が四八・二%減の十億三千七百万円。うち遊園地の売上高が四十三百万円、営業利益が九・五%減の十億三千七百万円が大幅減の十三億八千三百万円だった。

高は増えた 高は増えた の%未満な がない。 お品の不具合 など特別損

なった。 月十日、十一月十三日と 下方修正しており、売上 下方修正しており、売上 高百七十五億円、経常利 益十一億五千万円、最終 が完しており、売上

ム場とも好調

る。百万円

。していることに加え、ゲーム場が八月以降好調なことから売上高をほぼ前にとから売上高をほぼ前のた。また十二月の新規のた。また十二月の新規の方が、がある。また十二月の新規を対した。また十二月の新規を対した。また十二月の新規を対した。また十二月の新規を対した。また十二月の新規を対している。

一、イバーワーク ・イバーワーク ・イバーワーク ・大ー社長)は ・大ー社長)は ・大ー社長)は ・大ー社長)は ・大ー社長)は ・大ー社長)は ・大ー社長)は

の年十月旧ジャレコ の年十月旧ジャレコ の年十月旧ジャレコ の年十月旧ジャレコ の第発を基礎にブロ の一年七月に本 のが、供給をめざし のコンテ のが、供給をめざし のがでした。 を が、 のコンテ 恵比須事業所は統合に統合することになった。 に統合することになった。 は、従来どおり家庭用ゲーム開発など進める。 PCCWジャパンでは 収益改善を目的に、○一年四月の約百五人削減とになった。○一年初める。 であたった従業員数はの一年六月に決算期を が七十人まで削減される。 なおPCCWジャパンでは の一年十二月期は八ヵ月 の一年十二月期は八ヵ月 でがある。このため でがある。このため でがある。このため でがある。このため でがある。このため をど提出する必要がないとしている。

千六三% 部だ減、%

2002年1月1日 第649号

第三種郵便物認可

一百万円 (六億五千二月期の出行、今年十二度六十二月期の一十二億六千二月期の一十二億六千二百万円)、当期利益は八億五千二百万円(六億六千二百万円)、当期利益は十五億九千五百万円(六億五千二億六千七百万円(六億五千二億六千七百万円(六億五千二百万円(六億五千二百万円(六億五千二百万円(六億五千二百万円(六億五千二百万円(六億五千二億六千七百万円)、当期利益は八億五千二億六千七百万円(六億五千二億六千七百万円(六億五千二億六千二億六千七百万円(六億五千二万円(六億五千二万円)、当期利益は八億五千二億六千二万円(六億五千二万円)、当期利益は八億五千二億六千二万円(六億五千二万円(六億五千二万円)、当期利益は八億五千二万円(六億五千二万円)、

パーティーで、左上は保 木純夫社長、右上はNT T-MEの池田茂社長、

http://www. ampress.co.jp/

ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

2001年版合本

限定販売



受託

所見ながら、最近 高額景品の提供営業におい 高額景品の提供営業におい のある営業が行われ でな影響を及ぼすこ がえた景品提供営業全体 でな影響を及ぼすこ がえた景品提供営業全体 禁止されている。然上されている。

お原外には、おりまりまります。

AOU北海道地区協が

AD-624

コインセレクター。



風営法の遵守事項などで





各種機能を搭載した高額紙幣 対応の両替機・メダル貸機。

AC-2200T タイマー式自動回収機能付き で、安全性の高い両替機。

題告参当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます







PHONE:03-3401-6181 FAX:03-3408-7420 ホームページ: http://www.asahiseiko.com

旭精工は2002年も新製品の開発で、 あらゆるニーズに対応してまいります。



信頼と技術のふれあい

AF-754EF

イプセレクター。

金額のトータル機能を搭載し、

自由な金額に設定できる積算タ

議告●当社の全製品は特許権、実用新要権および意
を確によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

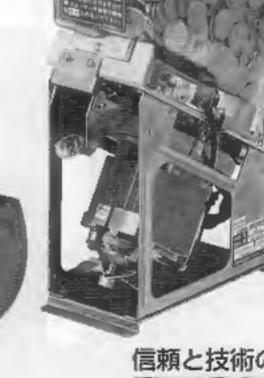
旭精工のコインセレクター・コインホッパーは、 あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えています。

スムーズなディスク回転機構を備え 安定した払出に実績のある大容量コ

PFB-730 プラスチックボディで軽量化。 カラーバリエーションも揃って、

あらゆるコイン、メダルに対応。

150 9001 LIACA-079 R018 増料工(株)労模工場はISO9001 認証を取得しました





コインサイズ変更に対応可能タイプ

や、払出しが左右自在のエスカレ ータータイプなど使用範囲が広がる 小型コインホッパー。

信頼と技術のふれあい

PHONE:03-3401-6181

FAX:03-3408-7420

ホームページ: http://www.asahiseiko.com

Game Machine's

2001年年間ベストヒットゲームズ25

首位

オはるでした入はあま一継人3っ年九と連トトジS。勢は。れ同りで年い気」たト七な続」

空世界カイプのエソゲール機

順位	機械名 (メーカー名)	発売	評価
1	ダービーオーナーズクラブ2000 (セガ社)	99, 10	3837
2	バトルギア 2 (タイトー)	00. 7	2601
3	シャカっとタンバリン! (セガ社)	00.11	2523
4	タイムクライシス 2 (ナムコ)	98. 4	2400
5	ニンジャアサルト (ナムコ)	00.11	1986
6	ザ・警察官 (コナミ)	00.12	1744
7	コンフィデンシャルミッション (セガ社)	00.11	1644
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)	98.11	1468
9	ドラムマニア サードミックス (コナミ)	00. 9	1373
10	ゴルゴ13・奇跡の弾道(ナムコ)	00. 3	1269
11	東京バス案内 (セガ社)	00.8	1245
12	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)	00. 1	1240
13	スリルドライブ 2 (コナミ)	01. 3	1181
14	ヴァンパイアナイト (ナムコ)	01. 3	1148
15	サンバDEアミーゴ ver. 2000 (セガ社)	00.12	1137

その他部門では、九七ー九人年度「フォト&シール・月楽部では、九七ー九人年度「フォト&シール・月楽部をデーストリートスナップ」、〇〇年度「フォト&シール・キララ」に続き、〇一年度「ストリーが一位になった。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲った。下半期に後継機に譲ったものの人気は安定し

稼ぎが評 はりのた ている が無な例ですか位る とエシはお外ですか なVl全Tへーベ、ま っゲル体 V 去ケてラで て1機的ゲっトシン同 いムはにしたドーク社 ると安下ム 同定が部等しつ門 1機ンが ムとし占 のてたの 機なため

「ダービーオーナー「ダービーオーナー「ダービーオーナー」で、3ナムコ「タープーのは、セガ社「ダーー・ファイシス2」。 しはタイトー「バトー」で、年間を通じった。 で、年間を通じった。 にはセガ社「シャカー」で下半期、下で、1000年度完成で安定した。 にはセガ社「シャカー」で下半期。下で下半期。

7 8 9 10 11 7 8 1 12 7 8 10 11 12 7 8 1 12 7 8

発売 評価

TVゲーム機――ソフトウェア

Mar Inc	INCIDENTIAL INCIDE	7670	D. I. Ibra
1	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	99. 7	2568
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ)	00. 7	2382
3	パーチャストライカー 2 ver. 2000 (セガ社 Naomi)	99. 8	2345
4	機動吸土ガンダム運算ssジオン(カプコン/パンプレスト Naomi)	01. 3	2280
5	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi)	01.4	2239
6	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	99.12	2223
7	ミスタードリラー 2 (ナムコ)	00.7	2211
8	カプコンvsSNK (カプコン Naomi)	00.8	2150
9	ギルティギア X (サミー Naomi)	00. 7	1861
10	対戦ホットギミック・フォーエバー (彩京)	00. 4	1815
11	ミスタードリラー・グレート (ナムコ)	01. 3	1691
12	テトリス (セガ社)	88, 12	1451
13	ストリートファイター 血サードストライク (カプコン)	99. 5	1419
14	鉄拳 4 (ナムコ)	01.8	1374
15	ストリートファイター2ERO3アッパー(カブコン/モガ社)	01. 2	1368
16	ストライカーズ1999 (彩京)	99.10	1299
17	カプコン vs SNK 2 (カプコン Naomi)	01.8	1240
18	パーチャファイター 4 (七ガ社 Naomi2)	01.8	1214
19	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	00. 3	1175
20	すくすく犬福 (ビデオシステム)	98. 8	1172
21	続おてなみ拝見 (タイトーGネット)	00.12	1107
22	対戦ホットギミック 3 (彩京)	99. 8	1087
23	スーパーワールドスタジアム2000 (ナムコ)	00.3	1060
24	ガンスパイク (彩京/カプコン Naomi)	00.10	1052
25	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	98. 7	1023
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) 2 ボ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) 3 パーチャストライカー 2 ver.2000 (セガ社 Naomi) 4 酸酸士ガンダム連邦がオン (カブコン/パンプレスト Naomi) 5 パーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) 6 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) 7 ミスタードリラー 2 (ナムコ) 8 カプコンvs SNK (カプコン Naomi) 9 ギルティギア X (サミー Naomi) 10 対酸ホットギミック・フォーエバー (彩京) 11 ミスタードリラー・グレート (ナムコ) 12 テトリス (セガ社) 13 ストリートファイター田サードストライク (カブコン) 14 鉄拳 4 (ナムコ) 15 ストリートファイター田サードストライク (カブコン) 16 ストライカーズ1999 (彩京) 17 カブコン vs SNK 2 (カブコン Naomi) 18 パーチャファイター 4 (セガ社 Naomi2) 19 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) 20 すくすく犬福 (ビデオシステム) 21 続おてなみ拝見 (タイトーGネット) 22 対戦ホットギミック 3 (彩京) 23 スーパーワールドスタジアム2000 (ナムコ) 24 ガンスパイク (彩京/カブコン Naomi)	1 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) 99.7 2 ザ・キンケ・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) 00.7 3 パーチャストライカー 2 ver. 2000 (セガ社 Naomi) 99.8 4 競戦士がダム遷和sジオン (カブコン/パンブレスト Naomi) 01.3 5 パーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) 01.4 6 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) 01.4 6 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) 00.7 8 カプコンvs SNK (カプコン Naomi) 00.8 9 ギルティギア X (サミー Naomi) 00.7 10 対戦ホットギミック・フォーエバー (彩京) 00.4 11 ミスタードリラー・グレート (ナムコ) 01.3 12 テトリス (セガ社) 88.12 13 ストリートファイター皿サードストライク (カブコン) 99.5 14 鉄拳 4 (ナムコ) 01.8 15 ストリートファイター ロサードストライク (カブコン/セガ社) 01.2 16 ストライカーズ1999 (彩京) 99.10 17 カプコン vs SNK 2 (カプコン Naomi) 01.8 18 パーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2) 01.8 19 メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) 00.3 20 すくすく犬福 (ビデオシステム) 98.8 21 続おてなみ拝見 (タイトーGネット) 00.12 22 対戦ホットギミック 3 (彩京) 99.8 23 スーパーワールドスタジアム2000 (ナムコ) 00.3 24 ガンスパイク (彩京/カプコン Naomi) 00.10

強ムたにスいしを同ストケなだ「同カート」を同ストトーがなが、これのシーをロストトーをできるが、これのでは、カートーのでは、カートーのでは、カートーのでは、カートー・ストールは、カートー・ストールのでは、カートー・ストールのでは、カートー・ストールのでは、カー

その他アーケードゲーム機

	順位	機械名 (メーカー名)	発元	計価
	1	キャンバスショット (オムロン)	00.11	3298
	2	フラッシュショット (オムロン)	00.6	2999
	3	チャオッピ! (オムロン)	01. 2	2415
	4	ストリートスナップEG(日立ツフトウェアエンジニアリング)	00. 7	2291
	5	前時美写(日をソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	01.3	2003
	6	フォト&シールークルクル(メイクリフトウェア)	00,11	1620
1	7	ピュアショット (オムロン)	99. 1	1609
	8	フォト&シール・スーパーキララ(メイケソフトウェア)	01. 3	1554
	9	めちゃキレイ!(アトラス)	01. 3	1517
100 00	10	Hitomi (アイエムエス)	00.12	1496
2	11	チルティショット (オムロン)	01.6	1467
	12	フォトをシール・キララ 2 (メイクリフトウェア)	99.11	1389

2002年1月1日 第649号

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名 (メーカー名)	評価
1	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi2)	1932
2	機動最土ガンダム連邦vsジオン(カブコン/パンプレスト Naomi)	1722
3	鉄拳 4 (ナムコ)	1374
4	カプコンvsSNK 2 (カプコン Naomi)	1240
5	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi2)	1214
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ)	1095
7	ミスタードリラーグレート (ナムコ)	1088
8	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	938
9	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	934
10	スーパーワールドスタジアム2001 (ナムコ)	897
11	ストリートファイター ZERO 3 アッパー(カブコン/七ガ社 Naomi)	765
12	対戦ホットギミック・フォーエバー (彩京)	757
13	ギルティギア X (サミー Naomi)	735
14	ミスタードリラー 2 (ナムコ)	734
15	テトリス (セガ社)	715
16	ストリートファイター 皿サードストライク (カブコン)	693
17	複動酸土ガンダム連邦vsジオンDX(カブコン/パンプレスト Naomi)	684
18	スーパーメジャーリーグ (七ガ社 Naomi)	634
19	ストライカーズ1999 (彩京)	575
20	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	550
21	カプコンvsSNK (カプコン)	532
22	パズループ 2(ミッチェル/カプコン)	527
23	すくすく犬福 (ビデオシステム)	525
24	対戦ホットギミック 3 (彩京)	514

集お、たたがすくあ人くこ内は、数っ / 気の本がするを位 部く念め本ぎまる気るのに、根字た (シが年巻)とののに当ずでがここチ現ふ強がり (ヤあ七パの同 統

めた。 四位は日立ソフト/セガ社「劇的美写」(〇一年三月)。十二位のイー 年三月)。十二位のイー 中三月)。十二位のイー 一「ハードパンチャー・ はじめの一歩」(〇一年 七月)は三ヵ月半の集計。 七月)のみとなった。

ゲームマシン

ゲムラが依

れ2一ドリ

ショラーグ

月应上

ダユガのッア

Game Machine's Best Hit Games 25

2001年下半期ベストヒットゲームズ25

2位「ガンダム」

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名 (メーカー名)	評価
1	ダービーオーナーズクラブ2000 (セガ社)	1689
2	バトルギア 2 (タイトー)	1254
3	シャカっとタンパリン! (new ver.含む。セガ社)	1243
4	タイムクライシス 2 (ナムコ)	1161
5	スリルドライブ 2 (コナミ)	905
6	ヴァンパイアナイト (ナムコ)	903
7	ザ・警察官 (コナミ)	876
8	太鼓の達人 2 (ナムコ)	803
9	ガンサバイバー2 バイオハザードコード・ベロニカ (カブコン/ナムコ)	788
10	ニンジャアサルト (ナムコ)	742
11	ポップンミュージック 6 (コナミ)	739
12	コンフィデンシャルミッション(セガ社)	732
13	ドラムマニア・フォースミックス (コナミ)	664
14	ダンスダンスレボリューション フォースミックス (コナミ)	626
15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)	624

その他アーケードゲーム機

the same of the same of		10 5 7	22			
「コ月サカ」、七	一 ヤー ア 年		位い「イナー」	順位	機械名(メーカー名)	評価
ンプパプ〇位	サヨ	バゲ上ス	ナ。」」」月	1	チャオッピ! (オムロン)	1678
フ、イコ〇のイナバン年コ	がルト、	イー半2アム期	コ ヨエで	2	キャンバスショット (オムロン)	1590
デニーノナナ	る一十	ナ機はつ	マンジー	3	チルティショット (オムロン)	1467
ン位2 ナニョー・シャセ ○コー・サーン・サーン・サーン・サーン・サーン・サーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナーン・ナ	0 位	予芸位	イも版れ	4	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	1451
+4037:	0=	一位 。年	ム合同に	5	フラッシュショット (オムロン)	1425
るめー種月鼓のチジがつの	機でここ		とドハナルガ2ウーミ	6	フォト&シール・スーパーキララ (メイクソフトウェア)	1219
がヤヨあと達	いの機	○イ位い	ンニス月ッ	7	めちゃキレイ! (アトラス)	1149
早 ンるコ人いトアがナ2	八ほ種のかの	ドブはずラフコれ	ゲ(・・・シーカオナョ	8	ストリートスナップ EG(日立ソフトウェアエンジニアリング)	832
ってッ・ミー	のはみ	イーナも	ム八プ五ン	9	ハードパンチャー・はじめの一歩 (タイトー)	749
1604 4- 4541	ナ音。	20 00 20	が年・位して十ずの。	10	ピュアショット (オムロン)	711
外れ間連一にるでの年	コゲ	1ース "	機一・同〇	11	フォト&シール・ハッピー (メイクソフトウェア)	694
去たバ機八		ム年リ機三ル	種月デザロ	12	天使のステージ (イーキューリンク/辰巳)	690

プライズシリーズコレクション 四次元ポケットの代わい?! 正義の味方も安全運転!! 2002年 アンバンマン 犬っこ倶楽部 アクションカーぬいぐるみ スーパージャンポくたくたぬいぐるみ 01330 入 数 3種38個入 OP価格 ¥30,000 〒144-8532 東京都大田区東和谷2-12-14 本社3号館 ブライズ部 プライズマーケティング課 株式会社



ミビネブーと お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットで TEL 03-5951-6600 FAX 03-5951-3449 システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F

FANSホームページ: WWW.fans.co.jp

テレビアニメ「ワンピース」

チョッパースーパーDXぬいぐるみ

ワンビースの動物キャラ "チョ

C尾田栄一郎ノ異英社・フジテレビ・東映アニメーション

ベースボール マグキャップ

バンプレスト

ッパー"の大

型ぬいぐるみ。

高さ38学。笑

っているポー

ズとの2種類。

41個でOP

価格3万2千

円。4月発売。

バンプレスト

第三種郵便物認可

鉄人28号 ハイグレードフィギュア

セガ社

「鉄人28号」キ ヤラの重厚感があ 腕部分が可動式。

格 3 万円。 4 月下 旬発売。

ザ・ナイトメア・ビフォア・クリスマス ハイグレードフィギュア

セガ社 同名ホラー映画の



CHIKARI-PRO

"ジャック"のキャ ラを採用。一部組み 立て式。頭部分が2 種類あり差し替えで きる。高さ40%。パ ッケージは28学。1 種38個入りOP価格 3万円。4月発売。

©Touchstone Pictures

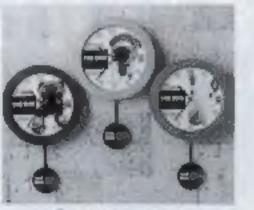
THE DOG 振り子時計

システムサービス

ザ・ドッグの写真を盤面に大き くあしらった振り子式の掛け時計 高さ44記

新人キャラ作家、外山憲氏デザ

インの新キャラ景品。跳び箱など



CKEN SOTOYAMA, M - ART

パッケージ 4月発売。

システムサービス

高さ15字の

物陰に隠れ

たキャラ4

種。60個入

りOP価格

3万円。4

月発売。

CSANRIO ハローキティフラワーエンジェル はずかしがり ぬいぐるみ キーホルダー

> デラックスシリーズのうち"フ ラワーエンジェル"を8学のマス コットキーホルダーにしたもの。

サンリオDXレトロ版プロポーズドール

レトロ調の衣装を身につけたキ

ティと花束を持ったダニエルのぬ

いぐるみ。高さ20%。各20個の計



GISANRIO CO., LTD.

月発売。

エイコー

エイコー

メジャーリーグ球団ロゴ入りの マグカップで、野球帽形のふた付 き。メッツ2種とマリナーズ、イ

メジャーリーグ



ズの4種。 70個〇 月発売。

ンデアン

プライズフォーラム

羊頭を懸けて狗肉を売る さてその肉は、何の肉?







OP価格 32,000円 3種類 40個入



OP価格 30,000円



BIGどーもくんひざかけ OPE# 30,000m



OP価格 25,000円

崇商品仕様の変更がございます。ご了承ください。



株式会社 工一一 AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235



2002年1月1日 第649号



International Trade Show	
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 23-25
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Grobal Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19

AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.) Sep. 19-21

JAMMA Show (Tokyo, Japan)

FER/Interazar (Madrid, Spain) Sep. 25-27

P国TEP社とこの いる。なおD&B に回復しつつある、 にBルウ になったと発表した。 B」をオープンするこ ルに韓国で初めての「D ルに韓国で初めての「D

シリーズの常識を打ち破る! 『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001』新登場!! THE KING OF FIGHTERS 2007 SEGLITH CO.,LTD.2001 SSNK 2001



株式会社サンアミューズメント 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町4-36 TEL.06(6190)8069 FAX.06(6190)8124



タイトーから、童開発TV麻雀「兎」

2 対 2 の対局で



新時代のマシンを生み出す

1 1 7 1 0 1

トータルサプライヤー・・・・・エイブルコーポレーション スーパーライブボディ



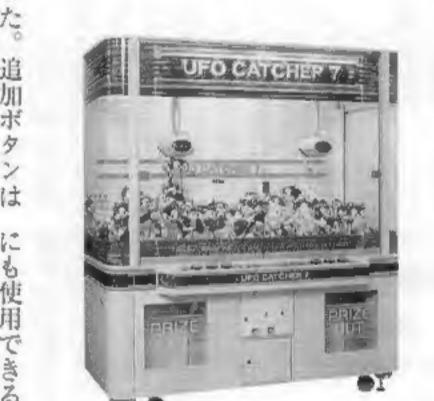




TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

トレジャーのシューティング「斑鳩」 敵弾吸収し攻撃





親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

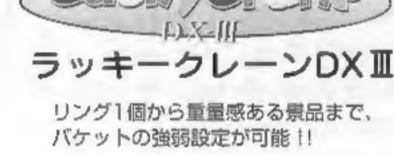


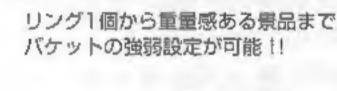




フラッシュ効果を追加したことで 抜群のクオリティアップ 1PLAY 300円バージョン 販売価格 38,000円









受注締切日:1月18日



〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3













JANUARY 1 Game Machine's Best Hit Games 25

■ T V ゲーム機 — ソフトウェア

	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	バーチャファイター 4 (セガ社 Naomi 2) Virtua Fighter 4 (Sega)
2	3	機動戦士ガンダム 連邦 V S ジオンD X (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)7.64
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 (イオリス/サンAM ネオジオ) The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)
4	5	パワースマッシュ 2 (セガ社 Naomi) Virtua Tennis 2 (Sega) ····································
6	6	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(カブコン/パンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto) ·················6. 60
6	4	カプコン VS SNK 2 (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK 2 (Capcom) 6.42
7	7	鉄拳 4 (ナムコ) Tekken 4 (Namco)
8	8	式神の城(アルファシステム/タイトーGネット) Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)
9	9	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega)
1	11	パーチャストライカー 2 パージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)
11	10	スーパーメジャーリーグ(セガ社: Naomi) World Series Baseball (Sega)4.55
P	23	ホットギミックインテグラル(彩京) Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)4.54
B	18	上海・昇龍再臨(タイトーGネット) Shanghai Climbing Dragon (Taito)
14	13	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) Super World Stadium 2001 (Namco)
15	14	ミスタードリラー グレート (ナムコ) Mr. Driller Great (Namco)
16	33	スーパーパズルボブル(タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)4.38
Ð	24	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)4.33
18	12	ビーチスパイカーズ(セガ社 Naomi 2) Virtua Beach Volleyball (Sega)4,30
19	20	ストリートファイター III サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)4.27
20	- 19	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)4. 25
2	_	テトリス・ザ・グランドマスター(アリカ/カプコン) Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)
22	17	テトリス (セガ社) Tetris (Sega)
23	22	すくすく犬福(ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System)4, 11
24	26	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)4.00
		上海,万里の長城(サン電子/テクチ)

25 28 上海・万里の長城(サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)3.	91
---	----

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気 と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	11	MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING
D	-	ダーピーオーナーズクラブ Ⅱ (セガ社) Derby Owners Club Ⅱ (Sega)8, 82
2	1	太鼓の達人 2 (ナムコ) Taiko no Tatujin 2 (Namco)8, 20
0	-	犬のおさんぽ(セガ社) Walk The Dog (Sega)7.7
4	3	ドラムマニア・フィフスミックス (コナミ) Drum Mania 5th Mix (Konami)
5	2	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)
6	-	DDR MAX (コナミ) DDR MAX (Konami)
7	5	スリルドライブ 2 (2 P / S D / D X)(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)
8	8	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
9	4	タイムクライシス 2 (SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
10	7	ギターフリークス・シックススミックス(コナミ) Guitar Freaks 6th Mix (Konami)
11	6	ヴァンパイアナイト (SD/DX)(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)
12	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (D X / U P)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)5, 50
13	12	コンフィデンシャルミッション (SD/DX)(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)····································
14	9	シャカっとタンパリンノ (セガ社) Syakatto-Tambourine (Sega)
15	14	ザ・警察官(コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami) ·······················5, 1
16	11	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ(カプコン/ナムコ Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)4、9
17	13	ニンジャアサルト (ナムコ) Ninjya Assault (Namco)
18	18	ゴルゴ13 銃声の鎮魂歌(ナムコ) Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)4.5

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

-	0	-	衝撃美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9.38
	2	2	シャイニーショット (オムロン) Shiny Shot (Omron)
	3	1	劇的美写(日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)8.64
	4	-	フォト&シール・Vivit(メイクソフトウェア) Photo & Seal Vivit (Make Software)
1	6	6	チャオッピノ (オムロン) Chaopi (Omron)8.13
	6	4	チルティショット (オムロン) Teilty Shot (Omron) ************************************
			ハードパンチャー けじめの一歩 (タイトー)

〒101-0021 東京都千代田区外神 〒AX〇三(三三三		▼-0064 東京都千代田区猿楽町二一六一七 下AXO三〇三〇二九四〇一九九三	〒8408 〒EL〇七五(五九五) 一一三九 京都市山科区御陵島ノ向町二番地
内	業界団体分	代表取締役 内 田 博	代 表 高 橋 靖 和
日本SC遊園協会(NSA		株式会社 友 栄	富貴商会
兵庫県アミューズメントな会 長 長 1025 神戸市東灘区魚崎南 11810七八(四) 11810年(11810七八(四) 11810七八(四) 11810七(1181040404040404040404040404040404040404	株式会社 若葉商会 代表取締役 上 林 誠一郎 中央林間 27 神奈川県大和市中央林間三一十一十六 下 A X O 四六二(七二) O O 五一代 下 A X O 四六二(七二) O O 五一代 下 A X O 四六二(七二) O O 五一代 下 A X O 四二七(四六) 五七二七 下 A X O 四二七(四六) 五七二七	株式会社 ミヤケ 本 社 992 東京都東村山市青泰町ニー十二十十一 下 1802 東京都東村山市青泰町ニー十二十十一	株式会社 フウキ 代表取締役 高 橋 富貴子 FAXO七五(五〇11)五七六五 FAXO七五(五〇11)五七六五
年577 -0063 東大阪市川俣三十 で 1 人	作 表 さ 田 英 生	本社 4422 大阪市此花区伝法五————————————————————————————————————	〒6031 京都市北区衣笠東御所の内町十三 大大東の (四六四) 二六七六 (四六四) 二六七六 (四六四) 二六七六 (四六四) 二六七六
ガアミューズメント	タ商会	代式会社	株式会社 ビスコ
全日本アミューズメント 全日本アミューズメント 営業者協会連合会 営業者協会連合会 では、東京都千代田区神田須田 では、東京都千代田区神田須田 である。 では、東京都千代田区神田須田 である。 では、東京都千代田区神田須田 である。	夢フロンティア株式会社 代表収締役 保 木 純 夫 1034 東京都中央区策地ニーナーーナニ アーバンネット築地ビル 下ELONGに五四七)五〇三五 FAX〇三(五八二三)五八八一 下ELONGに入二三)五八八一 下ELONGに入二三)五八八一 アロン・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	機 プレスティージ インターナショナル 代表収締役 沈 美 枝 下5913 大阪府堺市七道東町一六一九 下610七二(1三八)一六三六代 下AXO七二(1三八)一六三六代	有限会社 ビクトリーコーポレーション 代表取締役 小 玉 清 博 下五人〇六(六四七六)三二〇四 下五人〇六(六四七六)三二〇四 下五人〇六(六四七六)三二〇四
全日本遊園施設協会(JA 中 1502 東京都渋谷区渋谷である 東京都渋谷区渋谷である スタープラザ青 エローフラザ青 エロー エー エー エー スタープラザ青 エー スタープラザ青	株式会社 ユウビス 本 社 7763 東大阪市川俣三丁目一番三五号 平 1013 東米維法派修二十二十一 派登七丁 1013 東北法派修二十二十一 派登七丁 1013 東北法派 1013 東北法派修工 1013 東北法派 1013 東北法派派 1013 東北法派 1013 東北 1013	船井ヒューコム株式会社 代表取締役 中 西 義 典 「FAXOE(EEE 五四)五六一五 FAXOE(EEE 五四)五六一五	株式会社 ピーアイシー 代表取締役 坂 本 博 志 〒5633 大阪府池田市神田 丁十二三 「ELOゼニゼ(五四)〇八〇八 「ELOゼニゼ(五四)〇八〇八
会 長 **105 ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	代表取締役 森	***	代 表 河 合 洋 · 0043 東京都台東区駒形: 丁四-五 :
日本アミューズメント	公会社	子工業株式会社	ハピネットグループ

英文版業界ニュース

セガは2002年も、たゆまぬ努力

「お折り」をデーマにした新機軸プッシャー登場! 「スズヒモ」に折りを込めて、ジャックポットへのスズを鳴らせ!

NAOMI

第三種郵便物認可



10サテライトで最大20人プレイ可能!!

思わず祈りたくなる「スズヒモ」。大明神 に届け、祈りの声!風神、雷神に守られた 大提灯から、2000枚を越えるメダルが 一気に払い出される、空前のジャックボッ ト! 圧倒的な迫力と、親しみやすさがプレ イヤーの心をがっちりつかみます。

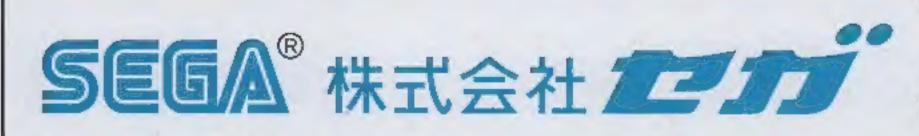












●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。



Sammy Gains, Aruze Slumps In Pachi-Slot

Sammy Corp., Tokyo, posted mid-term consolidated revenue of ¥93,335 million, up 210.3%, and net income of ¥16,777 million, up 621.3%. These represent the mid-term results for a total of 11 subsidiaries including SI Electronics which Sammy bought from Sega in July 2001.

A breakdown of revenue shows that pachi-slot games accounted for ¥86,891 million, up 233.3%, coin-op amusement games ¥3,347 million, up 50.4%, home videos ¥2,398 million, up 331.2%, and others including arcade operation ¥698 million, up 66.1%.

The pachi-slot division registered an operating income of ¥37,957 million, up 345.5%. However, coin-op games, home videos and others incurred respective operating losses of ¥380 million, ¥677 million and ¥116

Nintendo Shows **Steady Growth**

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported mid-term consolidated revenue of ¥225,722 million, up 18.4%, and a net income of ¥34,349 million, up 14.4%. These figures include the results of a total of 24 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that home video console accounted for ¥121,241 million, up 50.5%, game software ¥103,488 million, down 3.7%, and playing cards ¥991 million, down 63.3%. Revenue from overseas accounted for ¥162,502 million, up 7.9%, and its ratio to overall revenue decreased to 72.0% from 79.0%.

Nintendo shipped 2,250,000 "Game Boy" consoles, 8,500,000 "Game Boy Advance", 290,000 "Nintendo 64", and 510,000 "Game Cube" in the first half of the year. It also shipped 19.07 million software sets for "Game Boy", 19.07 million software sets for "Game Boy Advance", 4.42 million software sets for "Nintendo 64", and 710,000 software sets for "Game Cube". Nintendo is shifting its emphasis to "Game Boy Advance" and "Game

Game Machine Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/ © 2002 Amusement Press, Inc.

million (vs.¥91 million, ¥536 million, and ¥275 million in the same period a year ago, respectively).

Aruze Corp., Tokyo, posted midterm consolidated revenue of ¥47,305 million, down 53.0%, and net income of ¥3,371 million, down 78.8%. These figures include the results of a total of II subsidiaries such as Adores and Seta. SNK and NEO GEO World Do Brasil were excluded from the current term results.

A breakdown of revenue shows that pachi-slot games accounted for ¥35,200 million, down 55.0%, coinop amusement games and home videos ¥2,264 million, down 64,2%, arcade operation ¥8,695 million, down 25.7%, rental of real estate ¥357 million, down 3.8%, and others (design of pachinko parlors, etc.) ¥1,400 million, down 70.5%.

A breakdown of operating income shows that pachi-slot games accounted for ¥15,571 million, down 64.8%, arcade operation ¥1,766 million, up 699%, rental of real estate ¥183 million, up 10.2%. However, coin-op amusement games/home videos and others incurred respective operating losses of ¥635 million and ¥1,039 million respectively (vs. ¥1,499 million and ¥6 million in the same period a year ago).

Aruze revised downward its fore-

OLC Recovers With DisneySea

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, reported mid-term consolidated revenue of ¥114,105 million, up 29.1%, and net income of ¥1,887 million (vs. a net loss of ¥317 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 13 sub-

A breakdown of revenue shows that theme park operation accounted for ¥99,999 million, up 23.8%, shopping mall operation ¥11,602 million, up 89.9%, and others ¥2,503 million, up

A breakdown of operating income shows that theme park operation accounted for ¥11,662 million, up 65.6%, shopping mall operation ¥1,037 million (vs. an operating loss of ¥708 million in the same period a year ago), and others ¥473 million, up 164.6%.

OLC is gradually increasing its guests by opening a shopping mall in July last year, Tokyo Disney Resort Line in July this year, and Tokyo DisneySea in September this year. Although its business requires large capital investment, the company returned to profitability this year.

cast of fiscal year results. The postrevision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥142,000 million and net income is ¥16,100 million. Aruze previously forecast ¥184,000 million in revenue and ¥29,400 million on August

Adores Inc., Tokyo, Aruze's subsidiary, posted mid-term revenue of ¥11,494 million, and net income of ¥252 million, 3 subsidiaries of Aruze, i.e. Sigma Inc., Technical Management Inc. and Kan Design Co., Ltd., merged into Adores in October 2000. Adores has no subsidiary. Incidentally, on the occasion of this merger, Sigma's medal game sales were transferred to Aruze.

A breakdown of revenue shows that arcade and medal game parlor operations accounted for ¥8,695 million, rental of pachi-slot games ¥2,131 million, design of pachinko parlors ¥633 million, and others ¥34 million.

Adores revised downward its forecast of fiscal year results. The postrevision forecast of revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥26,663 million and net income is ¥1,559 million. Adores previously forecast ¥28,609 million in revenue and ¥2,159 million in net income on May 25.

Round One Corp., Osaka, posted mid-term consolidated revenue of ¥10,039 million, up 17.6%, and a net loss of ¥2,317 million (vs. ¥88 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that bowling center operation accounted for ¥5,092 million, up 22.6%, arcade operation ¥3,657 million, up 7.6%, batting center operation ¥1,001 million, up 56.0%, and network business ¥285 million, down 16.8%.

Revenue from indoor amusement centers was ¥9,753 million, up 19.0%, while operating income was ¥1,493 million, down 0.6%. However, the network business incurred an increased operating loss of ¥1,414 million. Therefore, the company will dissolve Club Netz, a network business subsid-

iary, in February 2002.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥8,063 million, down 23.1%, and net income of ¥228 million (vs. a net loss of ¥68 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 5 subsidiaries. Apies and Mu System Services, which were subsidiaries, were excluded, as they were transferred to former em-

A breakdown of revenue shows that photo sticker machines accounted for ¥3,452 million, down 37.9%, home videos ¥2,199 million, up 10.3%, and arcade operation ¥2,411 million, down 18.1%.

A breakdown of operating income shows that photo sticker machines accounted for ¥465 million (vs. an operating loss of ¥301 million in the same period a year ago), home videos ¥158 million (vs. an operating loss of ¥11 million), and arcade operation ¥236 million, up 372%.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted midterm consolidated revenue of ¥2,788 million, down 25.7%, and a net loss of ¥206 million (vs. a net income of ¥140 million in the same period a year ago). These figures include the results of a total of 2 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥904 million, down 49.6%, coin-op games and pachinko devices ¥62 million, down 61.9%, and arcade operation ¥1,821 million, up 1.2%. Arcade operation registered an operating income of ¥351 million, up 41.9%. However, home videos and coin-op games/pachinko devices incurred ¥64 million and ¥18 million in operating loss, respectively.

Having virtually abolished its coinop game division, Tecmo is engaged only in the production/sales of liquid crystal games for pachinko. Although it will shift the arcade operation business to its subsidiary Tecmo Eight in April 2002, the consolidated revenue will remain unchanged. Tecmo intends to concentrate on the development of home video game software.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

